

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH  
RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA  
MASA KOLONIAL**



**PERANCANGAN**

**Oleh:  
Annisa Puspasari  
NIM: 1510151124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH**  
**RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA**  
**MASA KOLONIAL**



**Annisa Puspasari**  
**1510151124**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA MASA KOLONIAL** diajukan oleh Annisa Puspasari, NIM 1510151124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001/NIDN 0009026502

Pembimbing II

Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate/Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003/NIDN 0022056503

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

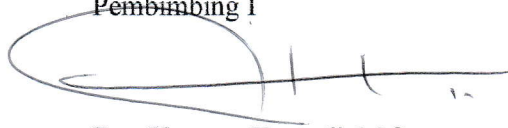
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA MASA KOLONIAL diajukan oleh ANNISA PUSPASARI, 1510151124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

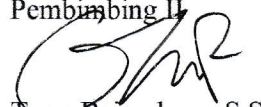
Pembimbing I



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP 19650209 199512 1 001/NIDN 0009026502

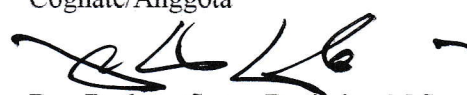
Pembimbing II



Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003/NIDN 0022056503

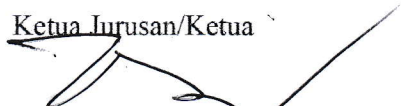
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., MA.,

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906

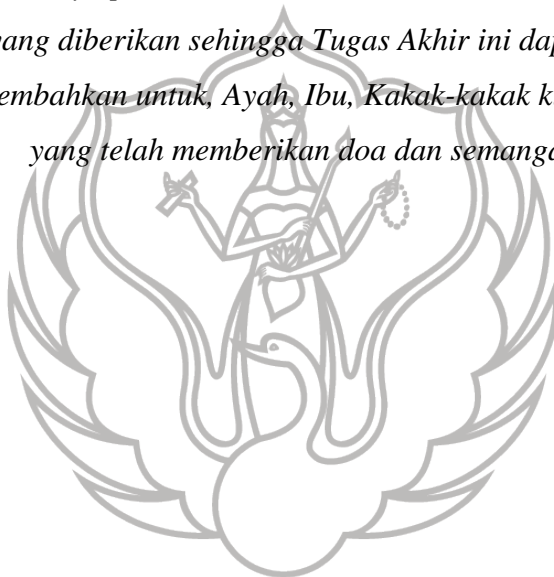
*“If you are always trying to be normal, you will never know how amazing you can be.”*

Maya Angelou



## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Tugas akhir ini saya persambahkan untuk Allah SWT, atas segala limpahan karunia yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Juga kupersembahkan untuk, Ayah, Ibu, Kakak-kakak ku, dan Teman-teman yang telah memberikan doa dan semangatnya.*



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Annisa Puspasari

NIM: 1510151124

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK SEJARAH RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA MASA KOLONIAL** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Serang, 1 Januari 2021

Yang membuat pernyataan

Annisa Puspasari

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Nama: Annisa Puspasari

NIM: 1510151124

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK SEJARAH RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA MASA KOLONIAL**. Dengan demikian penulisan memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Serang, 1 Januari 2021  
Yang membuat pernyataan

Annisa Puspasari



## ABSTRAK

*Rijsttafel* adalah suatu budaya yang terbentuk dari hasil akulturasi budaya bangsa inferior (pribumi Jawa) dengan bangsa superior (Belanda) pada masa kolonial. *Rijsttafel* berasal dari Bahasa Belanda, *rijst* berarti “nasi” dan *tafel* berarti “meja”, yang merupakan kiasan dari “hidangan”. *Rijsttafel* telah melahirkan fenomena baru dalam budaya makan masyarakat Jawa, dari kebiasaan makan pada umumnya yaitu duduk lesehan, menggunakan piring kayu atau daun pisang, dan menyauapkan makanan dengan menggunakan tangan, menjadikan budaya makan masyarakat pribumi menjadi lebih beradab, sopan dan higienis. Kurangnya pengetahuan etiket makan akan menjadi masalah jika seseorang berada pada situasi dan lingkungan sosial budaya yang menjunjung norma *rijsttafel*. Pentingnya pengetahuan *table manner* karena masih diakuinya *table manner* sebagai standar internasional dalam pertemuan resmi.

Melalui permasalahan tersebut, dibuatlah perancangan media komik yang diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam menyampaikan pengetahuan informasi dan edukasi khususnya pada generasi muda tentang sejarah budaya *rijsttafel* dengan gaya penyampaian yang berbeda dan menghibur dari buku yang sejenis. Maka itu, diperlukan penggalan data dan informasi baik dari media buku-buku (teori), karya tulis ilmiah, serta *website online* yang bisa dipercaya.

Data, literatur, dan informasi yang terkumpul dan digali, kemudian dianalisis dengan pendekatan 5W+1H. Selanjutnya diproses ke dalam tahap perancangan media komik, yaitu bentuk gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi ke dalam alur cerita. Gaya visual yang digunakan dalam perancangan ini berusaha mengikuti selera mayoritas pembaca yang sekarang kebanyakan adalah manga. Adapun gaya ceritanya menggunakan sudut pandang keseharian yang komikal dan *heartwarming* sehingga pembaca seolah *relateable* (merasakan) dan turut serta dalam cerita. Meskipun gaya penyampaiannya menggunakan pendekatan model komik *culinary* pada umumnya, akan tetapi komik ini akan lebih membahas sisi sejarah budaya dan filosofinya. Diharapkan target *audience* menjadi lebih mudah memahami, mengedukasi, dan menginspirasi khalayak dalam hal pembiasaan etiket makan (*table manner*).

Kata kunci: komik, sejarah, *Rijsttafel*, Kebudayaan Indis, *table manner*

## ABSTRACT

*Rijsttafel was a culture that was produced by an amalgam of the inferior (native Javanese) culture with the superior (Dutch) in the colonial era. Rijsttafel was originally from the Dutch, rijst means "rice" and tafel means "table," which is a figurative word for "the dish." Rijsttafel has given a new phenomena of javanese eating culture, from the common eating habits of sitting, using wooden plates or banana leaves, and eating food using by hand, making the indigenous java feeding culture more civilized, polite and hygienic. The lack of knowledge of eating etiquette would be a problem if one were in a situation and social environment the cultural norm that upheld the rijsttafel. The importance of table manner knowledge is still recognized by the table manner as an international standard in official meetings.*

*Through these problems, a comic media design is made which is expected to be an alternative media in conveying information and education knowledge, especially to the younger generation about the cultural history of rijsttafel with a different and entertaining style of delivery from similar books. Therefore, it is necessary to extract data and information from books (theory), scientific papers, and reliable online websites.*

*Data, literature, and information collected and excavated, then analyzed with an approach of 5w+1h. It is then processed into the comic-graphic media design phase, which forms other images and symbols that go into the story line. The visual style used in this design tries to follow the tastes of the majority of current readers are manga. As for the storytelling style, adopting perspective a slice of life story wich is comedy and heartwarming so that the reader can relateable and participated in the story. Although the style of delivery makes using of the culinary comic-model approach in general, however, it will focusing further aspects of cultural history and philosophy. It is hoped that the target of audience becomes easier to understand, educate, and inspire the people in terms of table manner.*

*Keywords: comic, history, rijsttafel, indische culture, table manner*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* *rabbi'l'alamin*, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **“PERANCANGAN KOMIK SEJARAH RIJSTTAFEL: PERKEMBANGAN BUDAYA MAKAN DI JAWA MASA KOLONIAL”** dapat terselesaikan dengan baik. Sebuah karya perancangan Desain Komunikasi Visual sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Strata-1 (S1), Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.

Untuk segala kekurangan dalam perancangan tugas akhir ini, penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan Indonesia dan dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.



Serang, 15 Januari 2021

Annisa Puspasari

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, perancangan ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam menunjang jalannya Tugas Akhir.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Tugas Akhir.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, serta motivasinya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.
6. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasinya juga sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.
7. Drs. Baskoro Suryo Banindro M.Sn., selaku cognate, terimakasih atas saran dan masukannya yang sangat membangun.
8. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali saya.
9. Seluruh jajaran dosen dan staf karyawan Desain Komunkasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Orang tua tercinta, Bapak Ari Wibowo dan Ibu Emmy Widayati, serta kakak-kakakku Eka Wijaya Pranata dan Desty Fitriana, yang senantiasa memberikan dukungan dan doa sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik. Tak lupa rasa cinta kupersembahkan kepada keponakanku Hafizh atas keceriannya menghidupkan suasana keluarga kami.

11. Keluarga besar Brotoedarmo dan Dwidjosiswojo tercinta yang selalu mendukung selama penulis menjalankan pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini.
12. Teman-teman seperjuangan dan senasib DBLSQD (Dobol Squad), yang sudah membuat momenku selama di ISI sangat berwarna dan berharga: Seina, Friza, Rut, Rini, dan Lita.
13. Teman-teman seperjuangan skripsi dan komik, baik yang sudah lulus dan masih berjuang: Sinta, Yeusia, Meg, Novi, Yasmin, Salma, Deni, Husni, Revina, Inas, dan Rohmah, terimakasih atas penyemangat, saran, dorongannya dikala susah maupun senang.
14. Teman-teman angkatan "Anomali" DKV 2015, para senior dan junior di kampus, serta semua pihak yang telah membantu dan belum mungkin untuk disebutkan satu persatu.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	5
G. Sistematika Perancangan.....	8
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	9
A. Identifikasi Data.....	9
1. Tinjauan tentang <i>Rijsttafel</i> .....	9
2. Tinjauan tentang Komik.....	48
B. Kajian Media Publikasi tentang <i>Rijsttafel</i> .....	64
C. Analisis Data.....	67
D. Kesimpulan Analisis.....	69
BAB III. KONSEP DESAIN.....	70
A. Konsep Kreatif.....	70
B. Program Kreatif.....	74
C. Program Perancangan.....	100

BAB IV. VISUALISASI.....	102
A. Data Visual.....	102
B. Studi Visual.....	129
C. Desain Buku Komik.....	147
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	171
DAFTAR PUSTAKA .....	174
LAMPIRAN.....	176



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Acara <i>Slametan</i> di sebuah masjid di Cibodas pada tahun 1907.....	12
Gambar 2.2 <i>Table setting</i> atau peletakan alat makan standar internasional.....	15
Gambar 2.3 Sajian <i>rijsttafel</i> keluarga Belanda di Bandung, Jawa Barat tahun 1936.....	19
Gambar 2.4 Seorang lelaki Belanda dengan nyai dan anak mereka.....	21
Gambar 2.5 <i>Rijsttafel</i> pada masa tahun 1880-an.....	24
Gambar 2.6 Foto bersama di kala menikmati <i>rijsttafel</i> .....	26
Gambar 2.7 Sajian <i>rijsttafel</i> dalam rumah tangga elite pribumi.....	28
Gambar 2.8 Wisatawan Eropa dan para jongos dalam jamuan <i>rijsttafel</i> di hotel.....	30
Gambar 2.9 Jamuan <i>rijsttafel</i> di luar ruangan ( <i>outdoor</i> ) .....	31
Gambar 2.10 <i>Rijsttafel</i> di Hotel Des Indes.....	33
Gambar 2.11 <i>Rijsttafel</i> disajikan secara prasmanan di Hotel Des Indes.....	35
Gambar 2.12 Suasana dapur orang Eropa sekitar akhir abad ke-19.....	37
Gambar 2.13 Iklan bir Heineken's yang mengilustrasikan bir sebagai pendamping nasi dan sate.....	39
Gambar 2.14 Budaya makan di luar rumah kini menjadi rutinitas.....	42
Gambar 2.15 Kebiasaan Makan Malam Bersama Keluarga .....	45
Gambar 2.16 Restoran Tugu Kunstkring masih konsisten menyajikan hidangan <i>rijsttafel</i> .....	48
Gambar 2.17 Strip komik “Kartun Benny & Mice” karya Benny Rachmadi dan Muhammad Misrad.....	50
Gambar 2.18 Serial “ <i>a Meal Makes Her Forget</i> ” karya Jun Abe.....	51
Gambar 2.19 Rampokan Jawa & Selebes karya Peter van Dongen.....	51
Gambar 2.20 Pulang sebuah kompilasi komik karya Koloni Komik Indonesia.....	52
Gambar 2.21 Potongan <i>web comic</i> “ <i>Jajan Squad</i> ” karya Dito Satrio.....	53
Gambar 2.22 Komik sains <i>Plants vs Zombies series</i> karya Xiao Jiang Nan .....	53
Gambar 2.23 <i>Anti Mellow Melon Club</i> karya Tahilalats x Indomilk.....	54



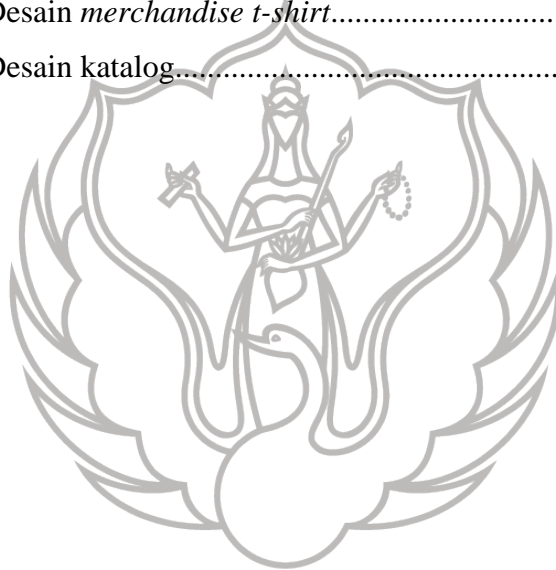
Gambar 2.24 Komik seri wayang Ramayana karya R. A. Kosasih.....	55
Gambar 2.25 Si Buta dari Gua Hantu karya Ganes T.H.....	55
Gambar 2.26 Komik <i>Why? People</i> seri Warren Buffet karya Yearimandang.....	56
Gambar 2.27 Contoh-contoh <i>Layout Panel</i> .....	57
Gambar 2.28 Variasi balon kata ( <i>texts balloon</i> ).....	58
Gambar 2.29 Contoh Onomatope.....	59
Gambar 2.30 Rijsttafel Budaya Kuliner di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942 karya Fadly Rahman.....	64
Gambar 2.31 Jawa Tempo Doeloe karya James R. Rush.....	65
Gambar 2.32 “Hindia kala itu” karya A. Pradipta.....	66
Gambar 2.33 “ <i>Wonder Boven Wonder</i> ” karya Dimaz Sadewa dan Hanie Ramadhan.....	67
Gambar 3.1 <i>Tone</i> warna yang digunakan dalam perancangan.....	94
Gambar 3.2 Jenis <i>Font</i> Brimborion Alter.....	95
Gambar 3.3 Jenis <i>Font</i> Berolina.....	95
Gambar 3.4 Jenis <i>Font</i> Rehotalko.....	96
Gambar 3.5 Jenis <i>Font</i> Badaboom.....	96
Gambar 4.1 Referensi karakter Zahra.....	102
Gambar 4.2 Referensi karakter Ibu.....	102
Gambar 4.3 Referensi karakter Ayah.....	103
Gambar 4.4 Referensi karakter Nenek.....	103
Gambar 4.5 Referensi karakter Pak Kris.....	104
Gambar 4.6 Referensi karakter Lala.....	104
Gambar 4.7 Referensi karakter waiters dan penari di restoran Kunstkring.....	104
Gambar 4.8 Referensi karakter presenter acara kuliner.....	105
Gambar 4.9 Referensi karakter Tiara.....	105
Gambar 4.10 Referensi karakter nyai.....	105
Gambar 4.11 Referensi karakter Lelaki Belanda.....	106
Gambar 4.12 Referensi karakter Wanita Belanda.....	106
Gambar 4.13 Referensi karakter anak lelaki dan anak perempuan Belanda totok .....	107
Gambar 4.14 Referensi karakter anak lelaki dan anak perempuan Belanda totok	

.....	107
Gambar 4.15 Referensi karakter tokoh Juru Masak Pribumi.....	107
Gambar 4.16 Referensi karakter Raja Keraton.....	108
Gambar 4.17 Referensi karakter Duta VOC Rijcklofs van Goens.....	108
Gambar 4.18 Referensi Ratu Wilhelmina dari Belanda.....	108
Gambar 4.19 Referensi Karakter Raja Louis XIV.....	109
Gambar 4.20 Referensi karakter <i>Jongos</i> (pelayan pribumi) .....	109
Gambar 4.21 Referensi karakter dalam <i>scene lorodhan</i> .....	109
Gambar 4.22 Pakaian casual tokoh Zahra.....	110
Gambar 4.23 Pakaian casual tokoh ibu.....	110
Gambar 4.24 Pakaian casual tokoh Ayah.....	111
Gambar 4.25 Pakaian casual tokoh Nenek.....	111
Gambar 4.26 Pakaian rumah tokoh Zahra, Ibu, Ayah, dan Nenek.....	112
Gambar 4.27 Pakaian kebaya tokoh Nyai.....	112
Gambar 4.28 Pakaian kebaya tokoh Noni Belanda.....	113
Gambar 4.29 Dress tokoh Noni Belanda.....	113
Gambar 4.30 Dress tokoh Noni Belanda.....	114
Gambar 4.31 Dress tokoh Noni Belanda.....	114
Gambar 4.32 Jas toetoe Meneer Belanda.....	115
Gambar 4.33 Setelan Jas Meneer Belanda.....	115
Gambar 4.34 Pakaian sehari-hari Tokoh pribumi.....	116
Gambar 4.35 Seragam Semi-Eropa Tokoh Jongos.....	116
Gambar 4.36 Seragam Sekolah SMP.....	117
Gambar 4.37 Bakul Nasi.....	117
Gambar 4.38 Hidangan <i>rijsttafel</i> .....	118
Gambar 4.39 <i>Ontbijtkoek</i> .....	118
Gambar 4.40 <i>Frikandellen</i> .....	119
Gambar 4.41 Daging ham dan sosis.....	119
Gambar 4.42 <i>smoked meat</i> .....	119
Gambar 4.43 Keju Edam.....	120
Gambar 4.44 Bir.....	120
Gambar 4.45 <i>Butter</i> .....	120

Gambar 4.46 <i>Cocoa</i> .....	121
Gambar 4.47 Ikan <i>Herring</i> .....	121
Gambar 4.48 <i>Waterzooi</i> .....	121
Gambar 4.49 <i>Hutspot</i> .....	122
Gambar 4.50 <i>Table Set</i> .....	122
Gambar 4.51 <i>Rijsttafel</i> Betawi.....	122
Gambar 4.52 Kapal Pesiar.....	123
Gambar 4.53 <i>Poster Fly to Java</i> .....	123
Gambar 4.54 <i>Poster Visit Java Official Touristbureau</i> .....	124
Gambar 4.55 <i>Poster Waroeng Djawa</i> .....	124
Gambar 4.56 Kartupos Hotel Des Indes.....	124
Gambar 4.57 Referensi Rumah Zahra.....	125
Gambar 4.58 Referensi Mural <i>Rijstfael</i> .....	125
Gambar 4.59 Referensi Bangunan dan interior restoran kunstkring.....	126
Gambar 4.60 Referensi Bangunan dan interior restoran kunstkring.....	126
Gambar 4.61 Referensi Bangunan dan interior restoran kunstkring.....	126
Gambar 4.62 Referensi gerbang masuk restoran kunstkring.....	126
Gambar 4.63 Referensi Hotel Des Indes.....	127
Gambar 4.64 Referensi Hotel Savoy Homann.....	127
Gambar 4.65 Referensi Interior Ruang Makan Keluarga Belanda.....	127
Gambar 4.66 Referensi Bangunan sekolah.....	128
Gambar 4.67 Referensi ruangan kelas.....	128
Gambar 4.68 Desain karakter Zahra.....	129
Gambar 4.69 Desain karakter Ibu.....	129
Gambar 4.70 Desain karakter Ayah.....	130
Gambar 4.71 Desain karakter Nenek.....	130
Gambar 4.72 Desain karakter Pak Kris.....	131
Gambar 4.73 Desain karakter Lala.....	131
Gambar 4.74 Desain karakter <i>waiters</i> restoran Kunstkring.....	132
Gambar 4.75 Desain karakter Pembawa Acara Kuliner TV.....	132
Gambar 4.76 Desain karakter Tiara.....	133
Gambar 4.77 Desain karakter Nyai.....	133

Gambar 4.78 Desain karakter Lelaki Belanda.....	134
Gambar 4.79 Desain karakter Wanita Belanda.....	134
Gambar 4.80 Desain Karakter Anak Lelaki dan Perempuan Belanda Totok bersama sang Ibu.....	135
Gambar 4.81 Desain karakter Juru Masak Pribumi.....	135
Gambar 4.82 Desain karakter Raja Keraton.....	136
Gambar 4.83 Desain karakter Duta VOC Rijcklofs Van Goens.....	136
Gambar 4.84 Desain Karakter Ratu Wilhelmina.....	137
Gambar 4.85 Desain Karakter Raja Louis XIV.....	137
Gambar 4.86 Desain karakter <i>Jongos</i> .....	137
Gambar 4.87 Desain karakter <i>scene Lorodhan</i> .....	138
Gambar 4.88 Desain Rumah Zahra.....	138
Gambar 4.89 Desain Bangunan Restoran Kunstkring.....	139
Gambar 4.90 Desain Pintu Gerbang Restoran Kunstkring.....	139
Gambar 4.91 Desain <i>interior</i> restoran Kunstkring.....	139
Gambar 4.92 Desain <i>interior</i> restoran Kunstkring.....	140
Gambar 4.93 Desain bangunan sekolah.....	140
Gambar 4.94 Desain Ruangan Kelas.....	140
Gambar 4.95 Desain Ruangan Kelas.....	141
Gambar 4.96 Desain Hotel Des Indes.....	141
Gambar 4.97 Desain Hotel Savoy Homann.....	141
Gambar 4.98 Desain <i>interior</i> ruang makan keluarga Belanda.....	142
Gambar 4.99 Desain Balon Kata Narasi.....	142
Gambar 4.100 Desain Balon Kata Narasi pada Acara TV.....	143
Gambar 4.101 Desain balon kata dialog presenter di TV.....	143
Gambar 4.102 Desain Balon Kata Dialog Percakapan.....	144
Gambar 4.103 Desain Balon Kata dengan Nada Suara Tegas.....	144
Gambar 4.104 Penerapan <i>font</i> pada judul dan sub-judul komik.....	145
Gambar 4.105 Penerapan <i>font</i> Rehotalko pada dialog teks.....	145
Gambar 4.106 Penerapan <i>font</i> Badaboom pada onomatope dalam komik .....	146
Gambar 4.107 Penerapan <i>tone</i> warna pada karya.....	147

Gambar 4.108 Penerapan <i>tone</i> warna pada karya.....	147
Gambar 4.109 Penerapan <i>tone</i> warna pada karya.....	147
Gambar 4.110 Penerapan <i>tone</i> warna pada karya.....	147
Gambar 4.111 Desain <i>Cover</i> Depan dan Belakang Komik.....	165
Gambar 4.112 Desain <i>poster</i> pameran.....	166
Gambar 4.113 Desain <i>X-Banner</i> .....	166
Gambar 4.114 Desain Spanduk.....	167
Gambar 4.115 Desain <i>merchandise</i> Set Alat Makan.....	167
Gambar 4.116 Desain <i>merchandise</i> Tote bag.....	168
Gambar 4.117 Desain <i>Journal book</i> .....	168
Gambar 4.118 Desain Pembatas Buku.....	169
Gambar 4.119 Desain <i>merchandise t-shirt</i> .....	169
Gambar 4.120 Desain katalog.....	170



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini ketika makan menggunakan piring, menyuap dengan sendok, maupun segala perkakas yang terbuat dari logam (garpu, sendok, dan pisau) maupun kaca atau keramik (piring, gelas, dan sebagainya), hal ini sudah dianggap lumrah. Perlengkapan dan perkakas tersebut sudah menjadi integrasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak banyak yang tahu bahwa tata cara makan di meja dengan menggunakan peralatan tersebut sebenarnya merupakan gaya khas kebudayaan Eropa, tata cara makan tersebut disebut *table manner* (etiket makan).

Perlu sekiranya melihat ke belakang, saat negara ini berada di bawah kolonialisme Belanda tidak hanya berbicara peperangan, penaklukan wilayah, pengurusan sumber daya alam, kerja paksa, dan sendi-sendi kehidupan yang lainnya. Pertemuan budaya yang berbeda, membentuk sebuah pola dan tampilan baru di kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Interaksi dua budaya antara Eropa (Belanda) dan Pribumi (Jawa) ini kemudian dikenal dengan kebudayaan Indis (sayyarah.blogspot.com).

Awalnya, kebudayaan Indis muncul secara alamiah ketika adanya larangan membawa isteri dan mendatangkan perempuan Belanda ke wilayah Hindia. Hal tersebut mendorong kaum laki-laki Belanda menikahi perempuan Pribumi (Soekiman, 2014: 5-6). Alhasil bukan saja menghasilkan anak campuran Belanda-Pribumi, tetapi juga gaya hidup dan budaya campuran, cara berkomunikasi, hingga urusan hajat hidup orang banyak yaitu urusan makan.

Salah satu hasil dari kebudayaan Indis adalah kebiasaan makan nasi pada kehidupan orang Belanda yang akhirnya menjadi budaya tersendiri, mereka pun memberi istilah atas kebiasaan makan nasi tersebut dengan sebutan "*rijsttafel*". *Rijs* berarti "nasi" dan *tafel* berarti "meja" yang merupakan kiasan dari "hidangan". Istilah *rijsttafel* sering muncul dan dipakai di lingkungan Belanda sekitar tahun 1870an (Rahman, 2016: 37).

Budaya ini telah melahirkan fenomena lintas budaya dalam budaya makan di Nusantara, dari kebiasaan orang Pribumi (Indonesia) yang umumnya duduk di lantai ketika makan dan mengalasi makanan mereka dengan daun pisang atau piring kayu. Selalu membasahi tangan sesudah dan sebelum makan dan menyantap dengan menggunakan tangan dan dimakan sesuap-suap (Rahman, 2016:27). Budaya *rijsttafel* mengubah tata cara makan rakyat Pribumi pada umumnya menjadi tata cara budaya makan mewah di meja makan dengan peralatan seperti sendok, garpu dan pisau. Dari sini masakan Indonesia pertama kalinya dikemas dalam sajian ala Barat dan menjadi daya tarik wisata kuliner pada masa kolonial.

Selain tata penyajian ala *table manner*, *rijsttafel* juga menyajikan hidangan secara prasmanan (*buffet style*). Prasmanan diambil dari bahasa Belanda, yang dikenal dengan *fransman* atau orang Prancis. Gaya prasmanan saat ini masih bisa ditemui di restoran hotel-hotel berbintang, acara resepsi pernikahan bahkan di acara-acara jamuan resmi.

Tidak hanya orang Pribumi yang mengambil serta mengadopsi kebudayaan dari Belanda, begitu juga sebaliknya. Jika masyarakat Pribumi mengadopsi tata cara *table manner*, sedangkan masyarakat Belanda mengadopsi budaya Indis dalam masakan atau kuliner Nusantara dan masih dilestarikan hingga sampai sekarang ini. Di negara Belanda dijumpai beberapa restoran yang menyajikan masakan nusantara dalam balutan perjamuan Eropa (*rijsttafel*).

Masa penjajahan Belanda tidak semuanya membuahkan hal yang negatif. Salah satunya dalam tatakrama atau etiket makan pada *rijsttafel* merupakan salah satu bukti positif pada masa kolonial. Penggunaan alat-alat makan serta duduk dan makan bersama di meja kursi menjadikan budaya makan orang Jawa menjadi lebih beradab, sopan, dan higienis. Namun, hal yang sekarang menjadi pembiasaan ini tidak semua orang tahu khususnya generasi muda, bahwa pembiasaan etiket makan ini merupakan suatu budaya dari Eropa yang kemudian diserap oleh masyarakat Pribumi sampai sekarang ini.

Kurangnya pengetahuan budaya Indis dalam hal budaya *rijsttafel* berakibat kurang menjunjung bahkan tak acuh terhadap norma-norma positif *rijsttafel* yang didalamnya terkandung etiket makan bersama (*table manner*).



Kurangnya pengetahuan *table manner* akan menjadi masalah jika seseorang (individu) berada dalam lingkungan sosial budaya yang menjunjung norma *rijsttafel* (*table manner*), karena sejatinya *rijsttafel* merupakan cerminan seseorang (individu) ketika berada pada lingkungan sosial atau komunitasnya. Dampak atau sanksi sosial dari ketidaktahuan atau tak acuh terhadap norma-norma *rijsttafel* seseorang akan mendapat ejekan, pergunjungan, celaan, bahkan dipermalukan ditempat umum atau acara resmi tersebut. Satu contoh kejadian dikutip dari Tribunjateng.com (28 Juni 2020) Nia Ramadhani (artis) ditertawakan saat *dinner* pertama dengan keluarga Bakrie, karena ketidaktahuan etika *table manner*. Karena itu perlu adanya edukasi atau diinformasikan kembali kepada masyarakat, khususnya generasi muda tentang nilai-nilai yang terkandung di dalam budaya *rijsttafel* (seperti etiket makan bersama dalam jamuan makan) menjadi hal yang penting dijunjung, dipertahankan, dan dilestarikan, serta dibanggakan.

Maka dari itu, dalam perancangan ini membuat media informasi tentang sejarah budaya *rijsttafel* dan proses akulturasi antara budaya Pribumi dengan Belanda dalam suatu perkembangan budaya makan orang Jawa, dengan model penyampaian yang mudah diterima di kalangan anak muda, sehingga informasi pengetahuan tersebut dapat lebih mudah tersampaikan, dipahami, dan akhirnya terinspirasi untuk pembiasaan berperilaku positif yaitu etika makan (*table manner*), melalui media buku komik. Komik merupakan salah satu media informasi yang sangat diminati hampir semua lapisan kalangan. Sebagai media bahan pembelajaran seperti sejarah yang bagi orang-orang tertentu mungkin dianggap membosankan, komik bisa menjadi alternatif atau solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Media komik memiliki anemo yang kuat dalam menarik perhatian semua kalangan terutama bagi generasi muda. Berdasarkan penelitian yang ada tidak sedikit kalangan masyarakat yang suka membaca komik. Dari data yang ada dipaparkan bahwa pembaca utama dan terbanyak komik yaitu orang yang berusia 15 sampai dengan 25 tahun (Maharsi, 2011:6-7).

Tidak seperti buku sejarah kebudayaan lainnya yang hanya berupa teks yang terkesan membosankan dan terkadang tidak banyak dipahami semua



kalangan. Media komik sangat cocok digunakan untuk menyampaikan informasi sejarah, karena komik mampu menyampaikan informasi yang berbobot dengan ringan. Komik adalah sebuah gambar-gambar dan simbol-simbol (lambang) yang berdampingan dengan turutan tertentu. Komik merupakan sebuah seni bercerita yang terdiri dari panel-panel gambar yang berturutan dan terkadang dikuatkan dengan teks untuk menyampaikan suatu pesan nilai dan makna. (McCloud, 2008: 20). Selain itu, buku komik dapat menjadi alternatif bacaan tentang sejarah budaya *rijsttafel* dengan gaya penyampaian yang berbeda dan menghibur dari buku yang sejenis. Menjadikannya sesuatu yang baru dan dapat diterima oleh berbagai kalangan dengan harapan bisa menjadi media untuk mengenalkan informasi mengenai sejarah budaya *rijsttafel* maupun sebagai bahan rujukan referensi.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik tentang sejarah budaya *rijsttafel* yang dapat menginformasikan sejarah perkembangan budaya makan di Jawa pada masa kolonial kepada generasi muda, serta mengedukasi pengetahuan budaya *rijsttafel* tentang etiket makan (*table manner*).

#### C. Tujuan Perancangan

1. Memperkaya pengetahuan generasi muda mengenai sejarah *rijsttafel*, yang mana budaya *rijsttafel* mengubah tata cara makan orang Jawa pada umumnya menjadi tata cara budaya makan yang dikenal seperti sekarang ini, serta nilai-nilai etiket makan bersama yang bisa dijadikan sebagai pembiasaan.
2. Memperkenalkan alternatif media informasi yang berbeda tentang sejarah budaya *rijsttafel* yang ringan, menghibur, serta mudah dipahami dalam bentuk komik.

#### D. Batasan Masalah

Perancangan komik ini memaparkan sejarah serta filosofi terbentuknya kebudayaan Indis, khususnya tentang budaya *rijsttafel* (dari tahun 1870-1942) yang menjadi titik awal munculnya perkembangan budaya makan masyarakat Jawa dari kebiasaan pada umumnya menjadi budaya makan secara modern yang

lebih beradap, sopan dan higienis. Selain itu untuk menjelaskan informasi, pengetahuan tentang *rijsttafel* dengan aneka hidangan khas Nusantara, cara penyajian, cara pelayanan, gaya (*style*) penyajiannya hingga filosofi yang terkandung didalamnya terutama edukasi *table manner* (etiket makan) yang kemudian diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
  - a. Menambah pengetahuan dan referensi mengenai sejarah budaya *rijsttafel* pada masa kolonial Belanda.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
  - a. Sebagai sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual mengenai ilustrasi dan bertutur cerita dalam media komik untuk perancangan selanjutnya dengan tema yang sama.
3. Bagi Target Audiens
  - a. Target audiens mendapat pengetahuan tentang sejarah budaya *rijsttafel* sebagai titik awal munculnya perkembangan budaya makan orang Jawa secara modern.
  - b. Target Audiens mendapatkan pengetahuan tentang nilai-nilai etiket makan dalam *rijsttafel* dan diharapkan sesudahnya mereka bisa berperilaku positif yaitu pembiasaan tata krama dalam adab makan bersama.

#### F. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan
  - a. Data Primer
 

Data lapangan dan literatur seperti buku-buku (teori) dan karya tulis ilmiah (skripsi dan jurnal) tentang sejarah *rijsttafel* maupun *table manner*. Data tentang pengertian *rijsttafel*, sejarah terbentuknya *rijsttafel*, kebudayaan indis, perkembangan *rijsttafel*, data tentang *table manner*, dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang diperoleh dan digunakan untuk mendukung data, informasi data primer. Adapun data sekundernya adalah sumber *online* seperti *website* dan *blog* yang bisa dipercaya yang berhubungan dengan kajian *rijsttafel* dan *table manner*.

c. Data Visual

Dokumentasi foto, gambar, maupun video yang mendukung yang berhubungan dengan perancangan.

2. Metode Pengumpulan data

a. Sumber tertulis (Cetak)

Sumber tertulis berupa buku yang membahas tentang *rijsttafel*, jurnal hasil penelitian ilmiah, serta sumber tertulis lainnya yang terkait.

b. Website

Mengambil data dari situs *website* yang bisa dipercaya yang berhubungan dengan kajian *rijsttafel*.

c. Dokumentasi Elektronik

Dokumentasi elektronik dibutuhkan untuk mencari referensi yang berhubungan dengan perancangan komik, seperti referensi karakter, pakaian, latar (*setting*), serta objek.

3. Metode Analisis Data

Setelah mengumpulkan data primer dan data sekunder, berikutnya melakukan proses analisis data dengan menggunakan metode 5W+1H. *What* (apa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Why* (mengapa), *Where* (di mana), dan *How* (bagaimana) sebagai dasar perancangan data dalam menganalisis masalah-masalah di dalam perancangan komik bertemakan sejarah budaya *rijsttafel*.

4. Metode Konsep Desain

Merupakan tahap sintesis data (data primer, data sekunder, dan data visual) ketika semua data sudah terkumpul, kemudian diolah dan diterjemahkan ke dalam bentuk konsep-konsep perancangan yang nantinya akan dilanjutkan ke tahapapan berikutnya yaitu

penginterpretasian ke dalam bentuk visual. Dimulai dari tahapan pembuatan naskah cerita, kemudian diolah dalam bentuk visual seperti pembuatan visual karakter dan latar tempat, pembuatan sketsa *storyboard* untuk komik, *lineart*, *layout*, sampai *coloring*.



## G. Skematika Perancangan

